



- 1 Par une belle journée ensoleillée, un sage roulait en voiture, perdu dans de profondes réflexions, lorsque soudain le chauffeur s'arrêta. Le sage se pencha au dehors et aperçut au milieu du chemin un petit garçon qui jouait à construire une ville avec des pierres. Le gamin le regarda mais ne bougea pas pour dégager le chemin.

Le sage et l'enfant

- 2 Le sage appela l'enfant :
 - Eh bien gamin, tu ne veux pas laisser passer ma voiture ?Sans bouger, l'enfant le regarda de bas en haut et répondit :
 - Je n'y suis pour rien, Monsieur. Ce n'est pas aux murs de la ville de s'écarter, c'est à la voiture de suivre le mur de la ville.
- 3 Le sage fut étonné par la réponse. Il descendit de voiture, s'approcha de l'enfant et lui dit :
 - Tu me parais d'une intelligence peu commune pour ton âge !L'enfant lui répondit :
 - Pourquoi donc ? À l'âge de trois jours, le lièvre saute et court dans les champs. Pourquoi ne saurais-je pas deux ou trois choses à l'âge de sept ans ?
- 4 Le sage sourit et demanda :
 - Si tu veux, je vais te poser plusieurs questions et si tu y réponds, alors je pourrais croire que tu as quelques connaissances.
 - Je suis prêt, dit l'enfant.
 - Alors, reprit le sage, dis-moi quelle est l'eau où ne vit aucun poisson ?Quelle est la montagne qui n'a pas de pierres ?
Quel est l'arbre sur lequel ne pousse aucune branche ?
L'enfant réfléchit quelques instants et répondit :
 - L'eau de la source ne contient pas de poisson.La dune de sable n'a pas de pierres et aucune branche ne pousse sur l'arbre mort.
Le sage écoutait les réponses de l'enfant, plein d'admiration.
- 5 Les yeux de l'enfant pétillèrent alors de malice :
 - Je peux, à mon tour, vous poser une question, une seule ?
 - Demande, dit le sage.
 - À une condition : si vous ne trouvez pas, vous devrez contourner ma ville de pierres.
 - Je suis prêt ! dit le sage en souriant.
 - Dites-moi : combien y a-t-il d'étoiles dans le ciel ?
 - Pourquoi m'interroges-tu sur des choses aussi éloignées de nous ?Questionne-moi sur quelque chose de plus proche et je te répondrai.
 - Eh bien, reprit le gamin, combien de poils y a-t-il dans votre barbe ?Le sage se mit à rire. Un petit enfant s'était montré plus malin que lui !
- 6 Il remonta en souriant dans sa voiture et indiqua au chauffeur de contourner la ville de pierres que construisait l'enfant.



Que racontent l'image et le texte ?

1 Que montre l'illustration ?

- A. Un enfant qui parle avec un monsieur.
- B. Un accident de la route.
- C. Une cour de récréation.

2 Où se trouve le sage au début de l'histoire ?

- A. Dans sa voiture.
- B. Dans son bureau.
- C. Dans un champ.

3 Que fait l'enfant quand il voit arriver la voiture ?

- A. Il part en courant.
- B. Il s'allonge par terre.
- C. Il continue à jouer.

4 Pourquoi refuse-t-il de bouger ?

- A. Il est blessé.
- B. Il n'a pas vu la voiture.
- C. Il pense que c'est à la voiture de bouger.

5 Que pense le sage en parlant à l'enfant ?

- A. Qu'il est malpoli.
- B. Qu'il est très malin pour son âge.
- C. Qu'il est pressé et qu'il va être en retard.

6 Que propose-t-il à l'enfant ?

- A. D'appeler la police.
- B. De lui poser des questions.
- C. De lui donner de l'argent.

7 Que fait l'enfant ?

- A. Il lui jette des pierres.
- B. Il appelle ses parents.
- C. Il répond correctement à toutes les questions.

8 Quel marché propose-t-il ensuite au sage ?

- A. Le sage doit à son tour trouver la réponse à une question.
- B. Le sage doit lui faire faire un tour en voiture.
- C. Le sage doit compter les étoiles.

9 Que fait le sage ?

- A. Il casse la construction de l'enfant.
- B. Il le punit.
- C. Il admire la sagesse de l'enfant et contourne son terrain de jeu.

Jouons avec les mots

10 « Par une belle journée ensoleillée... »

Cela signifie :

- A. Que le soleil se lève.
- B. Qu'il fait grand soleil.
- C. Que le soleil est d'une belle couleur rouge.

11 Quel intrus n'appartient pas à la famille du verbe **contourner** ?

- A. Tourmenter.
- B. Détourner.
- C. Retourner.

12 « Dites-moi : combien y a-t-il d'étoiles dans le ciel ? »

Quelle phrase a le même sens ?

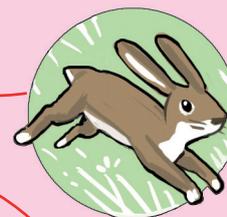
- A. Y a-t-il des étoiles dans le ciel ?
- B. Comment s'appellent ces étoiles ?
- C. Connaissez-vous le nombre d'étoiles présentes dans le ciel ?

JEU

Trouve la voie du sage qui va à la rencontre de l'enfant.



A.
B.
C.





*Wiglaf a 12 frères tous plus bêtes les uns que les autres.
Mais lui va devenir un héros légendaire, il en est sûr!
Un matin, en arrivant au village avec son père Fergus et ses frères,
ils tombent sur une affiche de l'école des Massacreurs de Dragons...*

- 1 « Massacrer des dragons ? » se dit Wiglaf.
« Ça doit être atroce. Mais quand même, les dragons, c'est méchant.
Ils méritent bien d'être massacrés, non ?
Et qui massacre les méchants dragons ?
Les héros légendaires, ça c'est sûr ! » [...]

Qui sera massacreur de dragons ?

- 2 Tout excité, il demanda :
- Père ? J'aimerais...
 - Chut ! aboya Fergus qui se tourna vers son fils aîné. Tu voudrais aller... hum, dans cette école ? L'aîné gratouilla une croute qu'il avait à l'oreille.
 - Là-bas, j'aurai des ennuis si je me bats [...] ?
- Fergus hocha la tête. Wiglaf essaya à nouveau :
- Père, je...
 - Chut !
- 3 Fergus se tourna vers son deuxième fils.
- Et toi, ça te plairait d'aller dans cette école ?
- Le garçon frotta une piqure de punaise qu'il avait dans le cou.
- Il faudra que je me peigne les cheveux et que je change d'habits tous les jours ?
- Fergus hocha de nouveau la tête.
- Sûrement.
 - Alors non, j'y vais pas.
 - Moi, je veux, père ! s'écria Wiglaf. S'il vous plait, je veux y aller !
- 4 Mais Fergus se contenta de hausser les épaules et se tourna vers son quatrième fils.
- Tu es un grand gars costaud, commença-t-il. Que dirais-tu de... ?
 - Attendez, père ! le coupa Wiglaf. Réfléchissez : si je tue un dragon, je vous rapporterai une montagne d'or ! Ça vous plairait, non ? [...]
- Fergus tripotait pensivement un os de poulet accroché dans sa barbe depuis une semaine.
- Je sais ! rugit-il au bout d'un moment. C'est Wiglaf que je vais envoyer à l'École des Dragons ! De toute façon, c'est un bon à rien ! [...]
- 5 Le cinquième frère s'essuya le nez sur sa manche.
- Papa ? Quand Wiglaf partira, est-ce que je pourrai prendre sa peau de chèvre pour dormir ?
 - Oui, bien sûr.
 - Mais..., commença Wiglaf.
 - Est-ce que je pourrai récupérer sa cuillère, alors ? demanda le sixième frère.
 - Oui, oui, pas de problème.
 - Et moi, je pourrai mettre ses bottes ? demanda le septième frère. [...]
 - Attendez, protesta Wiglaf, je ne suis pas encore mort, non ?



Que racontent l'image et le texte ?

- 1** Quel est le rêve de Wiglaf ?
 - A. Battre ses frères à la course.
 - B. Aller à l'école pour apprendre à lire.
 - C. Devenir un héros légendaire.

- 2** Combien de sœurs a-t-il ?
 - A. 12.
 - B. 3.
 - C. Aucune.

- 3** Qui Fergus veut-il envoyer à l'école en premier ?
 - A. Sa femme.
 - B. Son fils aîné.
 - C. Wiglaf.

- 4** Pourquoi le deuxième fils ne veut-il pas y aller ?
 - A. Parce qu'il ne sait pas lire.
 - B. Parce qu'il est allergique aux punaises.
 - C. Parce qu'il devra changer de vêtements tous les jours.

- 5** Comment Wiglaf convainc-t-il son père de l'envoyer lui plutôt que l'un de ses frères ?
 - A. En lui promettant une montagne d'or.
 - B. Il part sans lui demander son avis.
 - C. Il lui promet de le protéger des dragons.

- 6** Que pense Fergus de son fils Wiglaf ?
 - A. Il pense que c'est un héros.
 - B. Il pense que c'est un bon à rien.
 - C. Il pense que c'est un bon élève.

- 7** Est-ce que les frères de Wiglaf sont tristes de le voir partir ?
 - A. Oui, ils pleurent beaucoup.
 - B. Non, ils ne pensent qu'à récupérer ses affaires.
 - C. Ils ne sont pas tristes car ils vont tous aller à l'école ensemble.

- 8** D'après toi, qui est le plus malin dans l'histoire ?
 - A. Wiglaf car il obtient ce qu'il veut.
 - B. Le dragon.
 - C. Le septième frère.

- 9** Selon toi, ce récit est extrait :
 - A. D'un livre documentaire.
 - B. D'un récit historique.
 - C. D'une histoire fantastique.

Jouons avec les mots

- 10** « Wiglaf essaya à nouveau »,
c'est-à-dire qu'il essaya :
- A. Encore une fois.
 - B. En parlant plus fort.
 - C. Avec son grand frère.
- 11** Le fils aîné d'une famille est :
- A. Le préféré.
 - B. Le plus âgé.
 - C. Le plus bête.
- 12** À propos de Wiglaf, Fergus dit :
« De toute façon, c'est un bon à rien ! »
On peut remplacer **de toute façon** par :
- A. De toute manière.
 - B. Peut-être que.
 - C. Parfois.

JEU

Les frères de Wiglaf veulent
récupérer ses affaires.
Quel objet n'est pas cité dans le texte ?





- 1 Le maître tapota sur le bureau de Charles pour lui demander de lire ce qui était écrit sur les cartes. Charles se dit qu'on retournait aux temps préhistoriques où les gestes et les grognements remplaçaient la parole. Il obéit aux ordres muets du maître, et passa du simple étonnement à l'état de choc. Il lut :

Drôles de jokers !

- 2 « UN JOKER POUR RESTER AU LIT
UN JOKER POUR NE PAS ALLER À L'ÉCOLE
UN JOKER POUR ÊTRE EN RETARD À L'ÉCOLE
UN JOKER POUR PERDRE SES DEVOIRS
UN JOKER POUR NE PAS FAIRE SES DEVOIRS
UN JOKER POUR OUBLIER SES FOURNITURES
UN JOKER POUR NE PAS ÉCOUTER LA LEÇON
UN JOKER POUR DORMIR EN CLASSE
UN JOKER POUR COPIER SUR LE VOISIN
UN JOKER POUR NE PAS ALLER AU TABLEAU
UN JOKER POUR NE PAS FAIRE UNE PUNITION
UN JOKER POUR MANGER EN CLASSE
UN JOKER POUR FAIRE DU BRUIT. »

Charles n'en croyait pas ses yeux
ni sa propre voix.

Il se mit à tousoter :

« UN JOKER POUR ALLONGER LES VACANCES,
LE JOKER DES JOKERS. »

- 3 À la lecture des jokers, les élèves étaient stupéfiés et surexcités mais l'année scolaire venait juste de commencer et il était définitivement trop tôt pour faire du bruit. Et puis la grosse voix fit tout un discours : « Je m'appelle Hubert Noël. Depuis que je suis tout petit – et autrefois j'ai été petit –, on m'appelle le père Noël. C'est pour ça que je suis devenu instituteur : j'adore faire des cadeaux. J'ai l'intention de vous faire des cadeaux tous les jours.

Cadeau de tout le programme, cadeau des livres, cadeau des techniques, cadeau des conjugaisons, cadeau des mathématiques, cadeau de la science, cadeau de tout ce que la vie m'a donné, y compris les cataclysmes !

Vous pouvez ranger vos jeux de jokers.

Je vous invite à vous en servir en cas de besoin. Tout de suite, je vous offre un autre cadeau. »

- 4 Il distribua encore un paquet-cadeau. Les élèves purent constater qu'ils avaient tous le même livre : *David Copperfield* de Charles Dickens. C'était un gros livre écrit serré, sans illustration, peu appétissant, même dégoûtant. « Mais c'est pas un cadeau, monsieur, c'est écrit : propriété de l'école Paul Éluard ». – Même si ce livre ne vous appartient pas légalement, le livre est à vous à partir du moment où vous vous l'appropriiez, c'est-à-dire du moment où vous lisez. Je vous fais cadeau de l'histoire, des personnages, des mots, des phrases, des idées, des émotions. Une fois lu, tout ça sera à vous, pour toute la vie.

Susie Morgenstern, *Joker*, collection Mouche
© L'école des loisirs, 1999.
Illustration Celia Bornas.



Que racontent l'image et le texte ?

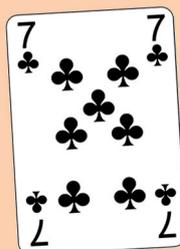
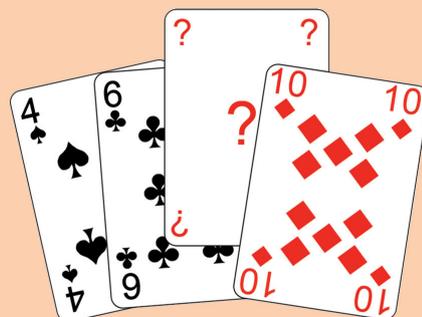
- 1** D'après l'illustration, quel âge ont les enfants dans la classe ?
 - A. Ils ont entre 2 et 5 ans.
 - B. Ils ont entre 6 et 10 ans.
 - C. Ils ont entre 14 et 16 ans.
- 2** Parmi ces jokers, lequel ne figure pas dans la liste ?
 - A. Un joker pour copier sur le voisin.
 - B. Un joker pour ne pas aller en récréation.
 - C. Un joker pour ne pas aller à l'école.
- 3** Qu'est-ce qui étonne les élèves ?
 - A. Le maître ne parle pas.
 - B. De recevoir un cadeau.
 - C. D'avoir le droit de faire des choses habituellement interdites.
- 4** À quel moment de l'année scolaire se déroule ce passage ?
 - A. À la rentrée, en septembre.
 - B. Avant les vacances de Noël.
 - C. À Pâques.
- 5** Quel est le surnom du maître depuis qu'il est jeune ?
 - A. Nounours.
 - B. Joker.
 - C. Père Noël.
- 6** L'instituteur est comme un Père Noël car il offre :
 - A. Des gâteaux.
 - B. Des cadeaux.
 - C. Des stylos.
- 7** Que contient le second paquet cadeau ?
 - A. Un livre tout neuf.
 - B. Un livre avec plein d'images.
 - C. Un gros livre.
- 8** Que veut dire le maître lorsqu'il dit que les histoires, les personnages, les émotions seront « à vous, pour toute la vie » ?
 - A. Le livre n'appartient qu'à une personne.
 - B. Une fois qu'on a lu une histoire, c'est à nous de nous l'approprier pour grandir et réfléchir.
 - C. Il n'y a pas d'émotions dans les livres.
- 9** D'après toi, pourquoi le maître offre-t-il des jokers à ses élèves ?
 - A. Pour jouer aux cartes.
 - B. Pour les rendre responsable et leur donner le pouvoir d'agir et de décider pour eux-mêmes.
 - C. Pour se faire des amis.

Jouons avec les mots

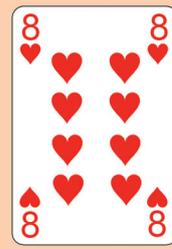
- 10** « Tout ce que la vie m'a donné,
y compris les cataclysmes ! »
Parmi ces trois propositions,
quel mot peut remplacer
cataclysmes ?
- A. Catastrophes.
 - B. Castafiore.
 - C. Castagnettes.
- 11** Un livre **peu appétissant** veut dire :
- A. Qu'il n'est pas bon à manger.
 - B. Qu'il ne donne pas envie de le lire.
 - C. Qu'il est vert comme les épinards.
- 12** « Le livre est à vous à partir du moment
où vous vous l'appropriez. »
Le maître veut dire :
- A. Il faut rendre le livre propre.
 - B. Le livre leur appartient.
 - C. On se souvient pour toujours
d'un livre qu'on a aimé.

JEU

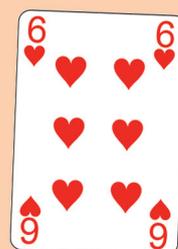
Observe cette suite logique de cartes.
Quelle carte manque-t-il ?



A.



B.



C.

Le plus fort des papas



1



2



3



4

Sacrée Adèle !

Petit traité de manipulation





Que racontent l'image et le texte ?

1 Qui sont les personnages de la première histoire (vignettes 1 à 4) ?

- A. Un frère et sa sœur.
- B. Un père et sa fille.
- C. Un maître et son élève.

2 Que fait le père ?

- A. Il regarde la télévision.
- B. Il lit le journal.
- C. Il joue aux dames.

3 Que lui propose sa fille ?

- A. De jouer aux dames.
- B. De faire une sieste.
- C. De prouver qu'il sait écrire dans le noir.

4 Comment son père réagit-il ?

- A. Il relève le défi.
- B. Il refuse et s'énerve.
- C. Il s'endort.

5 Pourquoi Adèle veut-elle tester son père ?

- A. Pour voir s'il est aussi fort qu'il le dit.
- B. Pour pouvoir manger des bonbons sans qu'il la voie.
- C. Pour qu'il signe son carnet sans voir ses notes.

6 Dans la seconde histoire, qu'a fait Adèle ?

- A. Elle a laissé un mot à ses parents.
- B. Elle a reçu une lettre de sa grand-mère.
- C. Elle a fait un dessin pour la fête des mères.

7 Que dit-elle dans son mot ?

- A. Qu'elle est partie.
- B. Qu'elle veut un chien.
- C. Qu'elle est en vacances et revient bientôt.

8 Quelle est la vraie intention d'Adèle ?

- A. Elle veut que ses parents aient si peur de la perdre qu'ils en oublient ses notes.
- B. Elle n'en peut plus de sa famille et veut vivre ailleurs.
- C. Elle leur a juste fait une blague pour rire.

9 D'après ces deux histoires, on peut déduire :

- A. Qu'Adèle a beaucoup d'amis.
- B. Qu'Adèle n'est pas très forte en classe.
- C. Qu'Adèle a tout le temps faim.

10 On peut aussi en déduire :

- A. Qu'elle aime les animaux.
- B. Qu'elle est très maligne.
- C. Qu'elle n'aime pas sa maison.



Jouons avec les mots

11 « Je suis prêt ! »

Au pluriel, cela donne :

- A. Il est prêt !
- B. Elle sont prête !
- C. Nous sommes prêts !

12 Dans la vignette 4, le père répond par « ... ». C'est parce que :

- A. Il parle tout bas.
- B. Il parle en morse.
- C. Il ne sait pas quoi dire devant la ruse de sa fille.

13 La deuxième histoire s'intitule « Petit traité de manipulation ».

Cela veut dire que :

- A. Adèle a insulté ses parents.
- B. Adèle est malade et a besoin d'un traitement.
- C. Adèle est une experte pour parvenir à ses fins.

14 Dans la vignette 7, la bulle de la mère est déformée.

Qu'est-ce que cela signifie ?

- A. L'encre n'était pas sèche et elle a coulé.
- B. La mère d'Adèle a un drôle d'accent.
- C. La mère d'Adèle est en train de pleurer tout en parlant.

JEU

Trouve la réponse à cette charade et note-la dans ton cahier.

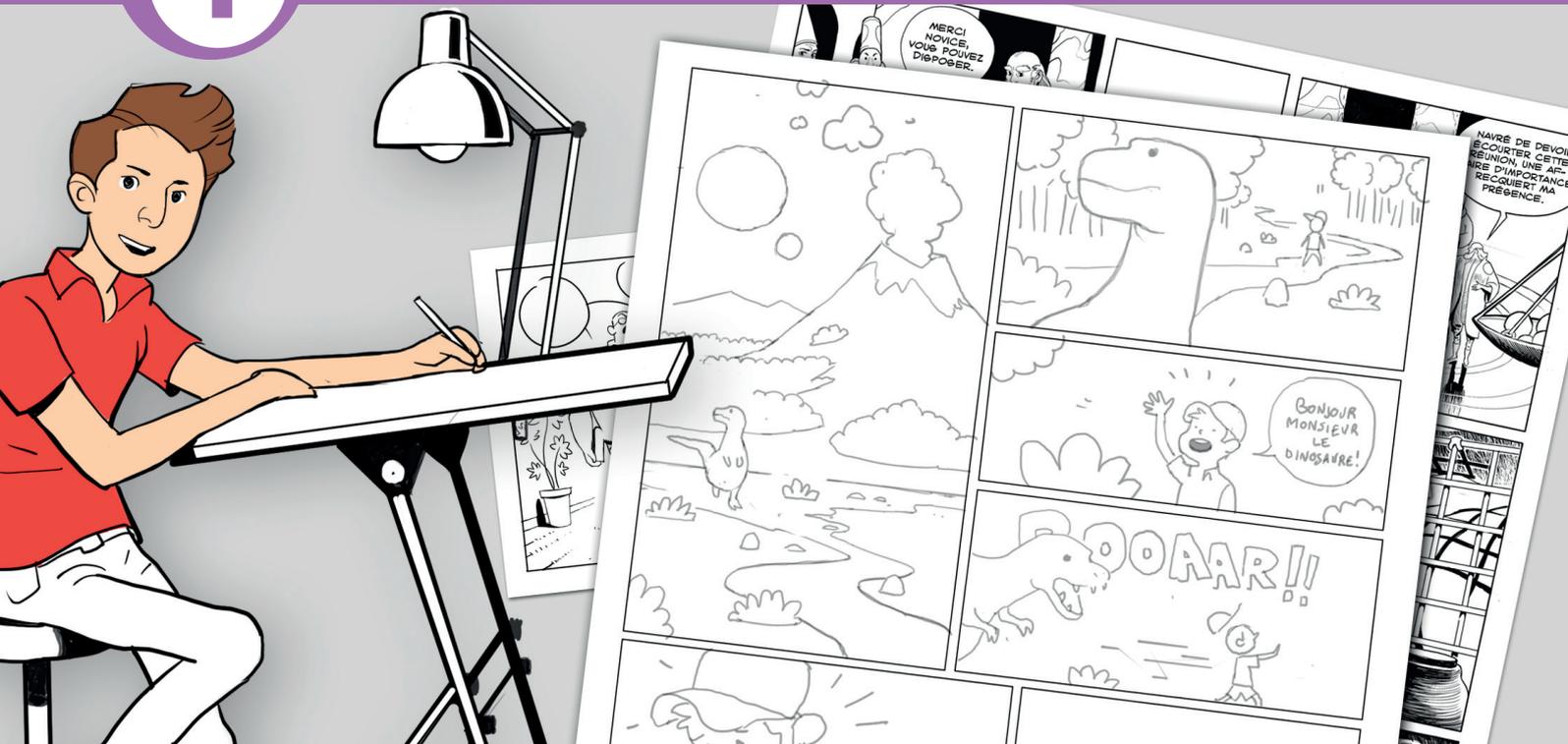
- Mon premier peut s'envoler dans les airs puis éclater.
- Mon second est une plante avec laquelle on fait des tisanes.
- Mon troisième est le chiffre qui vient après 1.
- Mon quatrième est ce qu'on lit sur une partition de musique.

Mon tout est ce qu'Adèle veut cacher à ses parents.

1

Crée ta bande dessinée !

Matthieu Brière
et Kayanée Pekmezian



Tu aimes les histoires ? Tu aimes dessiner ? Et si tu créais ta propre bande dessinée ! ?
Avant de passer à l'action, voici quelques mots pour enrichir ton vocabulaire.
Il y a d'abord la **vignette** ou la **case**, souvent proche du rectangle ou du carré, dans laquelle on dessine. Les vignettes, placées l'une à côté de l'autre sur une même ligne, forment une **bande** (en général entre 2 et 4 vignettes). L'ensemble de ces bandes sur une même feuille s'appelle une **planche**. Et les planches réunies constituent une **bande dessinée** ou un **album**.
Maintenant au travail, c'est à toi de jouer !

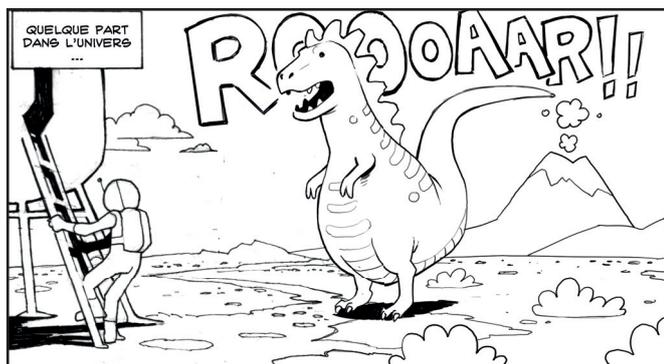
1^{re} étape Tout d'abord, commençons par les **personnages**.

Qui sera le héros ou les héros de ton histoire ? Ils peuvent être fictifs ou réels. L'apparence est importante et, pour la maîtriser, plusieurs **croquis** ou essais seront nécessaires. Il faudra t'entraîner à dessiner tes personnages dans différentes situations et avec différentes **expressions** : la joie, la colère, le bonheur, la tristesse...



Crée ta bande dessinée !

2^e étape Au gré de leurs aventures, tes personnages seront dans des **lieux** différents. Pour cela, tu peux t'inspirer de ce que tu peux voir autour de toi, des monuments rencontrés

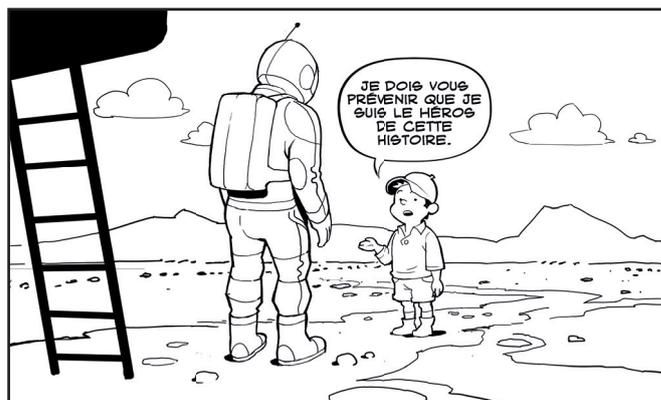


dans tes lectures ou à l'école. Tu peux aussi partir de paysages vus lors de tes voyages : la ville, la montagne, la mer, la campagne, le désert...

Ton histoire va se situer dans un **temps** donné. Elle peut se passer dans le passé ou dans le futur : à toi d'imaginer le monde d'hier ou de demain ! Pour décrire ce monde, tu peux utiliser les **cartouches** qui sont des textes situés la plupart du temps en haut ou en bas de la vignette.

3^e étape Pour écrire une **histoire**, il faut partir de ton personnage et raconter ce qu'il lui arrive en imaginant des obstacles, des rencontres... Pour avoir des idées, tout est bon à prendre ! Tu peux partir de l'observation d'une rencontre dans une rue, d'un message trouvé dans la cour de l'école, d'un fait divers lu dans un journal, d'une photographie. Tu peux aussi demander de l'aide à un copain. Souvent, pour écrire une bande dessinée, deux personnes travaillent ensemble : le **scénariste** et l'**illustrateur**. Le premier écrit l'histoire et le deuxième dessine.

Enfin, tu dois faire parler tes personnages et inventer des dialogues que tu placeras dans les

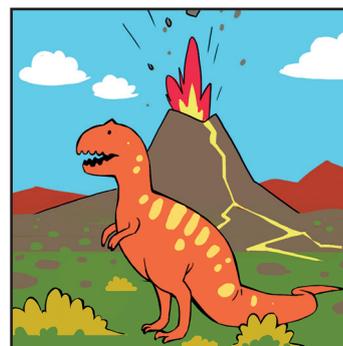


bulles. Pour animer ton récit, les **onomatopées** sont des mots très utiles car ils expriment des bruits. Par exemple, le son d'une voiture : « Vvrrroouummm ! ».

4^e étape Après avoir tout dessiné, tu vas pouvoir **mettre en couleur** ou pas. En effet, certaines bandes dessinées sont en noir et blanc. Pour t'inspirer, tu peux par exemple regarder des livres de peinture ou d'autres bandes dessinées. La bande dessinée est considérée comme un art. Comme tout objet de création, elle s'inspire de ce qui se passe dans les autres arts (peinture, musique, théâtre, danse...).

Le cinéma et surtout le cinéma d'animation se sont beaucoup inspirés de la bande dessinée, alors pourquoi pas l'inverse !

C'est parti pour l'aventure !



Texte de Matthieu Brière et Kayané Pekmezian

© Éditions MDI, 2017.

Illustration Francis Gardiol.



Que racontent l'image et le texte ?

- 1** Qu'est-ce qu'une bande dessinée ?
 - A. Une bande de copains qui se retrouvent pour dessiner.
 - B. Une suite de dessins, avec ou sans dialogue, qui raconte une histoire.
 - C. Un film d'animation.
- 2** Que fait le jeune homme sur la grande illustration de la page 1 ?
 - A. Il dessine une maison.
 - B. Il vend sa jolie table.
 - C. Il réalise une bande dessinée.
- 3** « Rectangle ou carré dans lequel le dessinateur illustre son histoire. »
Quel mot ne correspond pas à cette définition ?
 - A. La case.
 - B. La vignette.
 - C. La maison.
- 4** Dans une bande dessinée, le mot « planche » désigne :
 - A. La page entière, composée de bandes.
 - B. Le nom du bureau.
 - C. Les vignettes sur une même ligne.
- 5** Par quoi faut-il commencer pour créer une bande dessinée ?
 - A. Par les sentiments.
 - B. Par les personnages.
 - C. Par les dialogues.
- 6** La bande dessinée peut te permettre de voyager dans :
 - A. Le passé.
 - B. Le futur.
 - C. Les deux.
- 7** Dans une bande dessinée, les cartouches dans le texte désignent :
 - A. Les textes qui décrivent certaines situations.
 - B. L'encre utilisée par le dessinateur.
 - C. Les munitions pour les armes à feu.
- 8** Qu'est-ce qu'une onomatopée ?
 - A. Le nom d'un insecte très difficile à dessiner.
 - B. Le nom d'une bande dessinée qui parle des taupes.
 - C. L'imitation écrite d'un bruit.
- 9** Celui qui écrit l'histoire est :
 - A. L'illustrateur.
 - B. Le réalisateur.
 - C. Le scénariste.

10 Quel art s'est beaucoup inspiré de la bande dessinée ?

- A. La musique.
- B. La peinture.
- C. Le cinéma d'animation.

JEU

Observe ces deux vignettes et la situation des personnages. Attribue à chacun la bulle le dialogue qui lui correspond.



- A. Mais ils sont fous !
- B. Ouf, on a eu chaud !
- C. Il faudra d'abord m'attraper...
- D. Au nom de la loi, je vous arrête !

Jouons avec les mots

11 « Tu peux demander de l'aide. »
Mets cette phrase à l'imparfait.

- A. Tu pouvais demander de l'aide.
- B. Tu pourras demander de l'aide.
- C. Tu pourrais demander de l'aide.

12 « Ils peuvent être fictifs ou réels. »
Dans cette phrase, que remplace le pronom **ils** ?

- A. Les lieux.
- B. Les sentiments.
- C. Les personnages.

13 « La bande dessinée est considérée comme un art. »

Quelle partie de la phrase forme le prédicat ?

- A. Comme un art.
- B. La bande dessinée est.
- C. Est considérée comme un art.

14 « Pour avoir des idées, tout est bon à prendre. »

Mets **tout est bon à prendre** à la forme négative.

- A. Tout n'est bon à prendre.
- B. Rien n'est bon à prendre.
- C. Tout est pas bon à prendre.



Le Jeu d'échecs, par Anguissola Sofonisba, 1555, huile sur toile. Poznan, musée Narodowe.

Le jeu d'échecs est une bataille sur un plateau appelé échiquier entre deux armées : les blancs et les noirs. Chaque armée est composée de 16 pièces : 1 roi, 1 dame, 2 fous, 2 cavaliers, 2 tours, 8 pions. Les fous sont les amis du roi ; les cavaliers sont des chevaliers qui protègent le roi, tout comme les tours ; les 8 pions sont les soldats. Le but du jeu est de mettre son adversaire « échec et mat », c'est-à-dire d'attaquer son roi et de l'empêcher de s'échapper. Pour cela, il faut savoir attaquer, tout en sachant se défendre et protéger la pièce qui est attaquée par le camp adverse. Mais au fait, sais-tu d'où vient ce jeu ?

Les échecs, un jeu d'enfant

- 1 Personne ne sait au juste depuis combien de temps on joue aux échecs.**
Ce que nous savons, c'est qu'un jeu semblable existait en Inde il y a 1 500 ans environ. Son nom, *Tchatouranga*, désigne en sanscrit l'armée, avec ses quatre sections (*tchatour* = 4, *anga* = membre): les éléphants, les cavaliers, les fantassins, les chars.
- 2 Ce jeu gagna la Perse il y a près de 1 400 ans.**
Le mot « échec » vient du mot persan *shah*, qui désigne « le roi » ou « le père ». « Échec et mat » vient de *shah mat* qui signifie « le roi est mort ».
- 3 Le jeu s'étendit ensuite à la Chine, au Japon, en Arabie et en Europe.** Il emprunta probablement les voies commerciales qui sillonnaient les étendues d'Europe et d'Asie. Pendant les interminables voyages qui pouvaient prendre des mois ou des années sur ces routes, ce jeu long et difficile convenait parfaitement.
- 4 D'un pays à l'autre, le jeu subit des modifications.** Les échecs japonais ou *shogi* diffèrent des échecs chinois; et ils se différencient tous deux de notre jeu d'échecs. Le jeu est alors réservé aux riches et aux gens de la noblesse qui avaient seuls les loisirs et l'éducation nécessaire pour pouvoir y jouer.
- 5 Il y a deux cents ans le jeu d'échecs vit grandir sa popularité avec la diffusion de l'instruction.** François-André Danican (1726-1795), sous le pseudonyme de Philidor, était un joueur français célèbre en son temps. Il voyageait à travers l'Europe, jouant contre d'autres amateurs. Il jouait parfois trois parties simultanées, les yeux bandés pour ne pas voir l'échiquier. Des joueurs comme Philidor rendirent le jeu populaire et le premier tournoi international d'échecs eut lieu à Londres en 1851. Quelques années plus tard, on disputa des parties pour déterminer quel serait le premier champion du monde d'échecs.
- 6 Aujourd'hui, les échecs sont populaires.** On peut voir les grands tournois à la télévision. Il existe de nombreux clubs d'échecs et quelques très jeunes joueurs de neuf ou dix ans sont déjà des champions. Un enfant peut en effet apprendre à jouer dès son plus jeune âge. Plus que tout autre, le jeu d'échecs lui permettra, tout en s'amusant, de développer son intelligence et sa concentration.

Martin J. Richardson, *Échec et Mat*, Londreys, 1984.

© Droits réservés.

Photo © Bridgeman.

Le jeu d'échecs a doté la langue française de plusieurs expressions. Par exemple, « utiliser les gens comme des pions sur un échiquier », signifie « se servir des gens pour arriver à ses fins ».



Que racontent l'image et le texte ?

- 1** Observe l'image. À ton avis, où et quand se situe cette scène de jeu d'échecs ?
 - A. Dans l'Antiquité, en Chine.
 - B. Aujourd'hui, en Inde.
 - C. Pendant la Renaissance, en Europe.
- 2** Quelle est la composition exacte d'un jeu d'échecs ?
 - A. 1 roi, 1 dame, 2 fous, 2 cavaliers, 2 tours, 8 pions.
 - B. 1 roi, 1 dame, 3 éléphants, 3 fantassins, 3 cavaliers, 3 chars.
 - C. 2 rois, 2 dames, 4 fous, 4 cavaliers, 4 tours, 16 pions.
- 3** Quelle est la règle principale des échecs ?
 - A. Prendre le plus de pions possible à son adversaire.
 - B. Jouer le plus rapidement possible.
 - C. Défendre ses pions et attaquer le camp adverse pour faire échec et mat.
- 4** Quelle langue était parlée en Inde il y a 1500 ans ?
 - A. Le sanscrit.
 - B. Le tchatour.
 - C. Le anga.
- 5** Comment le jeu d'échecs s'est-il propagé dans le monde ?
 - A. Un roi a forcé les habitants de son pays à y jouer.
 - B. Ce jeu était appris à l'école.
 - C. Il était dans les bagages des marchands qui empruntaient les routes commerciales.
- 6** Pourquoi ce jeu convenait-il parfaitement ?
 - A. C'était un jeu difficile : les parties pouvaient durer longtemps.
 - B. Il était facile à ranger.
 - C. Il ne coûtait pas cher.
- 7** Quand le jeu s'est propagé, quelles personnes jouaient alors aux échecs ?
 - A. Les adultes uniquement.
 - B. Les riches et les nobles.
 - C. Les enfants.
- 8** Qu'est-ce qui a permis à un plus grand nombre de personnes de jouer aux échecs ?
 - A. La diffusion de l'instruction.
 - B. Le fait qu'on ait organisé des tournois.
 - C. La multiplication des voyages d'un pays à l'autre.
- 9** Que se passa-t-il à Londres en 1851 ?
 - A. Le premier championnat du monde d'échecs.
 - B. La première partie d'échecs en Europe.
 - C. Le premier tournoi international d'échecs.

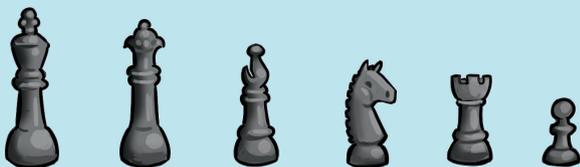
- 10** Pourquoi les échecs sont-ils devenus un jeu populaire aujourd'hui ?
- A. Parce qu'on peut y jouer sur Internet.
 - B. Parce qu'il y a de nombreux clubs d'échecs.
 - C. Parce qu'on a fait des films sur le sujet.
- 11** À partir de quel âge peut-on jouer aux échecs ?
- A. Dès le plus jeune âge.
 - B. Dès 8 ans.
 - C. Pas avant 15 ans.
- 12** La pratique des échecs permet de développer chez les enfants :
- A. L'intelligence et la patience.
 - B. L'intelligence et la concentration.
 - C. L'intelligence et la rapidité.

JEU

Retrouve pour chaque pièce du jeu d'échecs l'image qui lui est associée.



A. B. C. D. E. F.



1. 2. 3. 4. 5. 6.

Jouons avec les mots

- 13** « Le jeu d'échecs vit grandir sa popularité avec la diffusion de l'instruction. »
Quel mot est de la même famille qu'**instruction** ?
- A. Destruction.
 - B. Instrument.
 - C. Instructeur.
- 14** « Il jouait parfois trois parties simultanées. »
Que veut dire **simultanées** ?
- A. En même temps.
 - B. À la suite.
 - C. Sans manger ni boire.
- 15** « Le premier tournoi international ».
Au pluriel, il faudrait écrire :
- A. Les premiers tournois internationaux.
 - B. Les premiers tournoix internationaux.
 - C. Les premiers tournois internationaux.
- 16** « Le jeu subit des modifications. »
Au passé composé, il faudrait écrire :
- A. Le jeu est subi des modifications.
 - B. Le jeu a subi des modifications.
 - C. Le jeu avait subi des modifications.

1

Déguste des vers gluants !

INTERNET
Site éducatif

http://www.lesdebrouillards.com/experiences/

S'ABONNER AU MAGAZINE

LES DÉBROUILLARDS

DRÔLEMENT SCIENTIFIQUE !

Accueil Contact Enseignants

TES MAGAZINES EXPÉRIENCES ET ARTICLES COIN DES DEBS ACTIVITÉS DU CLUB

LA COURSE À LA SCIENCE

UN GRAND JEU HISTORIQUE ET SCIENTIFIQUE CANADIEN !

● ● ● ● ●

VIENS VOIR LES CONSEILS DE YANNICK

BEPPOLISTE INSCRIS-TOI !

Adresse courriel Envoyer

S'ABONNER AU MAGAZINE

SITE ÉDUCATIF : site Internet proposant des expériences ou des activités à faire chez soi pour apprendre en s'amusant.

LES DÉBROUILLARDS

DRÔLEMENT SCIENTIFIQUE !



Accueil

Contact

Enseignants

TES MAGAZINES

EXPÉRIENCES ET ARTICLES

COIN DES DEBS

ACTIVITÉS DU CLUB

VERS GLUANTS À DÉGUSTER

Les Débrouillards, le 25 juin 2015

Organise une dégustation de vers de terre gluants dans ta cour... ceux faits avec notre recette, bien sûr !



Il te faut :

- Une bouilloire
- Un grand bol à mélanger
- Des pailles flexibles
- Du colorant alimentaire
- Une tasse à mesurer
- Des ciseaux
- Une cuillère
- Du papier ciré
- Trois sachets de gélatine
- Un emballage de poudre à Jell-O
- Un carton de lait de 2 litres vide
- De la crème 35%



Voici comment faire :

1. Dans le grand bol, vide un sachet de poudre à Jell-O et trois sachets de gélatine. Mélange.



2. Ajoute trois tasses (750 ml) d'eau bouillante, puis une tasse de crème 35 % (250 ml). Enfin, mets quelques gouttes de colorant alimentaire pour donner une belle couleur à tes vers de terre (combinées au rouge, quelques gouttes de vert donneront un beau brun pâle). Mélange bien pour dissoudre la poudre !



3. Étire les pailles. Puis, coupe environ deux centimètres du bout le plus long.



RECHERCHE

recette des vers gluants



Conseil de Yannick – De la glu rebondissante



Pour iPad 3,99 \$ + taxes chacune

Cherchez **Les Debrouillards** dans l'App Store.



Que racontent l'image et le texte ?

- 1 De quoi parle ce site Internet ?**
 - A. D'une soirée d'anniversaire.
 - B. D'expériences scientifiques.
 - C. Du concours du plus gros ver.
- 2 Que est le nom du site ?**
 - A. La course à la science.
 - B. Les débrouillards.
 - C. Drôlement scientifique !
- 3 Il s'agit d'un site :**
 - A. Français.
 - B. Canadien.
 - C. Américain.
- 4 Quel est le prénom de l'animateur ?**
 - A. Patrick.
 - B. Yannick.
 - C. Cédric.
- 5 De quel type de texte s'agit-il sur le deuxième écran ?**
 - A. D'un blog de sorcellerie.
 - B. D'une recette pour fabriquer des vers gluants.
 - C. D'une page du site d'un mangeur de vers gluants.
- 6 À l'occasion de quelle fête cette expérience peut-elle être réalisée ?**
 - A. La fête de la musique.
 - B. La fête des voisins.
 - C. La fête d'Halloween.
- 7 Pour voir d'autres expériences, où dois-tu cliquer ?**
 - A. Sur l'onglet « expériences et articles ».
 - B. Sur l'onglet « contact ».
 - C. Il y a pas d'autres expériences à voir.
- 8 Quel grand jeu est proposé en complément des expériences présentées sur le site ?**
 - A. Les débrouillards en folie.
 - B. Des expériences à gogo.
 - C. La course à la science.
- 9 Le terme « beppoliste » correspond à :**
 - A. Ceux qui veulent faire des expériences au pôle Nord et au pôle Sud.
 - B. Ceux qui veulent recevoir les mails d'informations.
 - C. Ceux qui veulent apprendre la danse du be-bop.
- 10 Quel est le prix de l'application « les debs » ?**
 - A. 3,99 \$ (dollars).
 - B. 4,99 \$ (dollars).
 - C. 3,99 € (euros).

11 L'icône « pop-corn » correspond à :

- A. Une autre idée de dégustation.
- B. Une sortie cinéma.
- C. Une vidéo.

12 Quelle vidéo peut-on voir ?

- A. Conseil de Yannick.
- B. Comment déguster les vers.
- C. Quoi de neuf ?

13 Quel dessin illustre le lien pour s'abonner au magazine ?

- A. Une boîte de pop-corn.
- B. Une grenouille qui envoie un avion en papier.
- C. Une grenouille lisant un magazine.

14 Si tu veux en savoir plus sur le club des Débrouillards, tu dois cliquer sur :

- A. Coin des debs.
- B. Activités du club.
- C. Contact.

Jouons avec les mots

15 Parmi les mots suivants, lequel n'a pas de suffixe ?

- A. Suggestions.
- B. Dégustations.
- C. Piétons.

16 « Les débrouillards », ce sont ceux qui :

- A. S'embrouillent.
- B. Gribouillent.
- C. Se débrouillent.

17 Les « vers gluants » sont des vers :

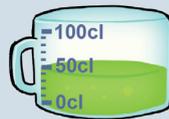
- A. qui brillent la nuit.
- B. qui sentent mauvais.
- C. qui sont mous et collants.

JEU

Classe les tasses à mesurer de celle qui contient le plus d'eau à celle qui en contient le moins.



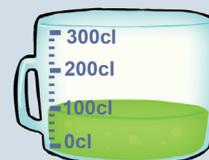
A.



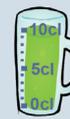
B.



C.



D.



E.



Les physiciens Marie et Pierre Curie dans leur laboratoire installé dans un hangar, à Paris vers 1900.

Marie Curie est célèbre dans le monde entier. Comment cette jeune femme Polonaise, née en 1867 à Varsovie dans une famille assez modeste, est-elle devenue un grand savant universellement admiré ?

- 1 À dix-sept ans, Maria Skłodowska, la meilleure de sa classe, a passé le baccalauréat. Comme les jeunes filles polonaises n'ont pas le droit d'aller à l'université, elle continue ses études en France. Là, à Paris, Maria étudie les mathématiques et la physique. En 1894, chez des amis, elle rencontre un grand professeur, Pierre Curie, qui est frappé par sa vive intelligence. En juillet 1895, Marie épouse Pierre Curie qui est alors chef de travaux à l'École de Physique et Chimie de Paris.

Marie Curie

- 2 Douze heures par jour, elle travaille dans un laboratoire de cette école, très chaud en été, humide en automne, froid en hiver. Les appareils? Ils ne valent pas beaucoup mieux. Peut-on faire ainsi des recherches? Oui, car pour Marie et Pierre tout est possible : ils s'aiment et leur bonheur, c'est d'essayer de découvrir ensemble un métal qu'aucun savant au monde ne connaît encore. Pendant quarante-cinq mois, Marie fait de longues et nombreuses expériences. En plus de ses recherches, elle élève sa fille Irène et s'occupe de son foyer. Pierre travaille avec elle, mais il donne aussi des cours à des ingénieurs car ils ne sont pas riches et leur vie n'est pas facile.
- 3 Enfin, en juillet 1898, Pierre et Marie Curie découvrent une substance radioactive : le polonium. Trois mois plus tard, une nouvelle substance est découverte : le radium. Est-ce le succès ? Pas encore, car certains savants ne sont pas d'accord : « Qu'est-ce que le radium ? Montrez-nous un morceau de radium, alors seulement, nous vous croirons. »
- 4 Eh bien ! Pierre et Marie Curie vont le montrer, mais à quel prix ! Ils doivent faire venir le minerai de Bohême et en traiter des centaines et des centaines de kilos. Marie travaille avec acharnement et, avec un grand morceau de fer, remue le minerai mis à bouillir sur le feu. Les vapeurs et les fumées exigent que l'on travaille dehors, au vent ou au froid et, s'il pleut, Pierre et Marie rentrent vite les bassines fumantes dans le hangar-laboratoire. « C'est un travail exténuant », écrit Marie. La fatigue creuse son beau visage, Pierre s'inquiète et conseille à Marie de renoncer : elle refuse. Le radium continue à se cacher, mais il est là et il se manifeste maintenant par des phénomènes étonnants. Cependant, il reste encore à l'isoler à l'état pur, fût-ce en quantité minuscule.
- 5 Enfin, en juillet 1902, un dixième de gramme de radium est préparé. Cette substance étonnante va permettre la guérison des malades, particulièrement de certains cancéreux. Ce même soir, des deux savants retournent au laboratoire. « N'allume pas ! » dit Marie. Dans l'ombre, ils voient briller d'un éclat bleuâtre le petit morceau de radium, fruit de leur long et dur travail. Alors Marie se met à pleurer et Pierre lui met tendrement la main sur l'épaule.
- 6 La découverte du radium provoque une révolution dans le monde scientifique. C'est la gloire pour nos deux savants : ils reçoivent le prix Nobel de physique en 1903. En 1904, une deuxième fille, Ève, naît dans la famille Curie. La joie, le bonheur ? Oui, mais pour quelque temps seulement. Un jour d'avril 1906, à 47 ans, Pierre, en traversant la rue, est écrasé par une voiture. Le monde vient de perdre un grand savant et Marie, un compagnon irremplaçable. Cependant, ses recherches continuent pendant plusieurs années. Mais Marie est fatiguée, elle s'affaiblit et finit par tomber malade ; les émanations du radium, dangereuses quand on les reçoit en trop grande quantité, ont atteint son corps : les reins, les poumons, les yeux... Et, un jour de juillet 1934, à l'heure où le soleil commence à monter dans le ciel, la grande dame de la science s'arrête de vivre. Elle est à ce jour la seule femme à avoir deux prix Nobel, car elle a aussi reçu celui de chimie en 1911.



Que racontent l'image et le texte ?

- 1** Pourquoi Marie est-elle venue étudier en France ?
 - A. Il n'y avait pas d'université en Pologne.
 - B. Les jeunes Polonaises, à cette époque, ne pouvaient pas entrer à l'université.
 - C. Elle voulait étudier les mathématiques et la physique.
- 2** Après son mariage, Marie Curie travaille :
 - A. Dans un laboratoire très bien équipé en matériel.
 - B. Dans une grande école où elle fait le ménage.
 - C. Dans un laboratoire très mal équipé.
- 3** La première substance que Pierre et Marie Curie découvrent est :
 - A. Le radium.
 - B. Le polonium.
 - C. L'aluminium.
- 4** À ton avis, pourquoi ont-ils donné le nom de polonium à leur première découverte ?
 - A. À cause du froid polaire.
 - B. En hommage à la Pologne.
 - C. Parce qu'ils ont dû utiliser un poêle.
- 5** Quel paragraphe du texte pourrait-on titrer : « Le radium existe-t-il vraiment ? »
 - A. Le troisième.
 - B. Le deuxième.
 - C. Le quatrième.
- 6** Le radium a d'étonnantes propriétés. Dans cette liste, il y a une erreur. Laquelle ?
 - A. Le radium ne pèse rien et flotte dans l'air.
 - B. Le radium est lumineux dans l'obscurité.
 - C. Le radium guérit certains cancers.
- 7** Marie se met à pleurer car :
 - A. Le radium est enfin trouvé, c'est la joie.
 - B. Le radium fait mal aux yeux.
 - C. Elle regrette d'en avoir si peu !
- 8** Que se passe-t-il à la découverte du radium ?
 - A. C'est une révolution pour le monde scientifique.
 - B. Rien, car la découverte passe inaperçue.
 - C. Épuisés, Pierre et Marie Curie cessent leurs recherches.
- 9** Pierre et Marie ont deux filles :
 - A. Irène, l'aînée, et Ève, la cadette.
 - B. Irène et Ève sont jumelles.
 - C. Irène, l'aînée, et Marie, la cadette.
- 10** Pierre Curie meurt à 47 ans :
 - A. De chagrin, après la mort de sa femme.
 - B. Tué par le radium.
 - C. Renversé par une voiture.

Jouons avec les mots

- 11** Que fait alors Marie Curie ?
- A. Elle arrête tout travail scientifique.
 - B. Elle poursuit ses recherches.
 - C. Elle part travailler dans un laboratoire américain.
- 12** La mort de Marie Curie montre qu'elle avait sous-estimé :
- A. La façon d'extraire le radium du minerai.
 - B. Les dangers du radium manipulé longtemps sans précaution.
 - C. Les effets de la canicule au mois de juillet.
- 13** Marie Curie est une scientifique exceptionnelle car :
- A. Elle a reçu un prix Nobel.
 - B. Elle a reçu deux prix Nobel.
 - C. Elle a reçu trois prix Nobel.

JEU

En mélangeant les lettres de ces deux mots, retrouve comme Marie Curie le nom d'un métal rare.

Écris-le sur ton cahier.

MAI

DUR

?

- 14** Les études coutaient cher.
Dans quelle phrase **cher** veut-il dire la même chose ?
- A. Mon cher ami est arrivé.
 - B. Cet ami m'est plus cher qu'un frère.
 - C. J'ai payé ce livre cher.
- 15** « Maria fait des mathématiques. »
Dans quelle phrase trouve-t-on **fait** avec le même sens ?
- A. Il nous a fait une mauvaise fièvre.
 - B. Elle a fait du piano pendant deux ans.
 - C. Vous avez fait un beau dessin.
- 16** « Pendant quarante-cinq mois, Marie fait de longues et nombreuses expériences. »
Quarante-cinq mois représentent :
- A. Plus de quatre ans.
 - B. Exactement quatre ans.
 - C. Moins de quatre ans.
- 17** « ...la grande dame s'arrête de vivre. »
On aurait pu écrire :
- A. Elle fait un faux pas.
 - B. Elle passe de vie à trépas.
 - C. Elle a avalé une arête.